

## Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Wiwit Mulyani\* M. Thoha B.S Jaya<sup>1\*</sup> Gian Fitria Anggraini<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

Email: [wiwitmulyani222@gmail.com](mailto:wiwitmulyani222@gmail.com)

No Hp: 085669922341

**Abstract: The Role of Playing Ular-Naga Activities on Children Gross Motoric Improvement Aged 5-6 Years Old.** The problem in this research was children undeveloped gross motoric skills aged 5-6 years old at Melati Rejosari Mataram Kindergarten. The aimed of this research was to conduct the differences and relation of children gross motoric development before and after Ular-Naga activity in Melati Rejosari Mataram Kindergarten. This research was used quantitative design. The method used in this research was experiment with Treatment by Subjects Design. Sampling technique was used purposive sampling with 24 children. Data were collected by observation and documentation. The data was analyzed by using t-test of one sample to see the differences of children gross motoric development before and after Ular-Naga activity. The results showed that there was a relationship and differences between Ular-Naga activity with children gross motoric development aged 5-6 years old. This result means that Ular-Naga game activity can stimulate children gross motoric development aged 5-6 years old.

**Keywords:** *early childhood, gross motor, ular-naga*

**Abstrak: Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.** Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan hubungan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular-naga di TK MELATI Rejosari Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *Treatment by Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t satu sampel untuk melihat perbedaan perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah aktivitas bermain ular naga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain ular-naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Terbukti bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular-naga. Hasil ini berarti bahwa aktivitas bermain ular-naga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** *anak usia dini, motorik kasar, ular-naga*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang mendasar melalui pembinaan dan pengembangan potensi anak yang hendaknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak dengan memberikan pembiasaan yang baik agar dapat menstimulasi perkembangannya. Menurut Sujiono (2013) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya pendidik anak usia dini meliputi proses perawatan dan pengasuhan dengan cara menciptakan lingkungan yang menyenangkan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan guna mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya melalui cara mengamati, meniru, mencontoh dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosi dan seni. Pada masa ini seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal, dan salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yaitu perkembangan fisik motorik khususnya dalam perkembangan motorik kasar.

Seorang tokoh Samsudin (2008) menyebutkan motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari

aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Gerakan-gerakan yang dihasilkan merupakan gerakan yang dikendalikan oleh tubuh artinya setiap hal yang dilakukan adalah sebuah gerak yaitu gerak ayunan, gerak naik turun tangga, melompat, melempar, serta gerak yang mampu melakukan aktivitas fisik terkoordinasi dalam melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Firmawati (2011) bahwa motorik kasar merupakan aktivitas fisik (jasmani) dengan menggunakan otot-otot besar, seperti lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak, motorik kasar yang dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari dan berguling. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak disampaikan oleh Rahyubi (2012) yaitu perkembangan sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, dan usia. Selain faktor juga terdapat tujuan dari perkembangan motorik kasar menurut Adolph (2015) bahwa tujuan pengembangan motorik kasar adalah mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan di TK Melati Rejosari Mataram Lampung Tengah bahwa 50,00 persen dalam perkembangan motorik kasarnya belum berkembang dengan optimal. Hal ini terlihat dari masih banyak anak belum mampu berdiri tegak dengan satu kaki tanpa terjatuh, melompat dengan dua tumpuan kaki secara

bersamaan, menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan sesuai hitungan, dan berlari sesuai aturan. Masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya kegiatan hanya terfokus pada pengembangan motorik halus, seperti mewarnai dan melipat kertas. Media yang digunakan hanya berupa majalah dan buku tulis. Kegiatan anak hanya sekedar melaksanakan perintah guru berupa tugas-tugas akademis seperti calistung (membaca, menulis dan berhitung). Permainan yang mengembangkan motorik kasar masih jarang dilakukan, jika dilakukan hanya satu minggu sekali namun kegiatan tersebut kurang menyenangkan, serta kegiatan di halaman hanya bermain ayunan.

Permainan fisik dengan aturan sudah bisa diterapkan pada anak usia dini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek motorik kasar anak, dimana dari kegiatan permainan tersebut peneliti mengamati dan menilai kelincahan, kelenturan, dan keseimbangan anak. Salah satu permainan fisik yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak adalah permainan ular naga. Permainan ular naga dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dimana anak di tuntut untuk aktif dalam bergerak. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi (2017) yang dibuktikan bahwa melalui permainan ular naga dapat menstimulus perkembangan motorik kasar seperti gerakan yang mengkoordinasikan kepala, tangan dan kaki. Permainan ular naga memiliki banyak gerakan yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar diantaranya gerakan berjalan, berlari dan gerakan tangan sehingga perkembangan motorik kasar dapat berkembang secara optimal.

Penerapan pembelajaran menggunakan permainan ular naga sebagai

permainan yang diharapkan dapat menstimulasi anak dalam aspek perkembangan motorik kasar untuk meningkatkan pencapaian anak dalam mengkoordinasikan antara pikiran (otak) dengan gerakan. Permainan ular naga itu sendiri menurut Musfiroh (2016) merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan menjadi kelompok. Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan, namun membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Mulyani (2016) permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia. Pada permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada “buntut”, yaitu ujung baju atau pinggang anak yang ada didepannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan dibarisan, selain itu terdapat dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan diatas tangan diatas kepala. Permainan ular naga ini memiliki banyak manfaat untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Djulaekah (2012) bahwa manfaat permainan ular naga yaitu potensi edukatif yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik, pada dasarnya usia anak adalah usia bermain maka usaha pengembangan kecerdasan emosional anak lebih tepat bila menggunakan permainan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan meneliti lebih jauh permasalahan tersebut untuk melihat efektivitas permainan ular naga terhadap perkembangan motorik kasar anak

sehingga dapat berkembang dengan baik, dan salah satunya yaitu dengan menggunakan aktivitas bermain ular naga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari perbedaan antara perkembangan motorik

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Treatment By Subjects Design*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Melati Rejosari Mataram, Seputih Mataram, Lampung Tengah.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak di TK Melati Rejosari Mataram yang berjumlah 48 anak yang terdiri dari 24 anak kelas A dan 24 anak kelas B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan tujuan penelitian yaitu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain ular naga yaitu usia 5-6 tahun. Berdasarkan pengertian di atas sampel dalam penelitian ini tertuju pada kelas B sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale* dalam bentuk *checklist* (✓). Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur skor bertingkat dalam kisi-kisi instrumen penelitian dan rubrik penelitian. Uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi yang diuji oleh dua dosen ahli. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,999 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel.

kasar anak sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga, dan mencari hubungan antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Melati.

Terdapat empat indikator pada aktivitas bermain ular naga yaitu berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman, mengangkat kedua tangan ke atas dan ke bawah, melompat maju dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan, berlari zig-zag dengan teratur. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator pada aktivitas bermain ular naga ialah Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA).

Terdapat empat indikator perkembangan motorik kasar yaitu koordinasi tangan dan kaki, kelenturan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah, keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki, kelincahan saat melompat maju dan mundur. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan motorik kasar yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB). Pembelajaran dengan menggunakan bermain ular naga dilakukan dengan menggunakan tema yang berbeda-beda namun tema yang digunakan berada disekitar anak, misalnya tubuhku, rekreasi, binatang, kendaraan dan diriku.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel yaitu tabel tunggal dan tabel silang yang diperoleh digolongkan menjadi empat kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval selanjutnya uji analisis hipotesis menggunakan rumus

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{S_x / \sqrt{n}}$$

uji t satu sampel dan rumus Korelasi Tata Jenjang (*Spearman*). sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{S_x/\sqrt{n}}$$

Gambar 1. Uji-t Satu Sampel

Keterangan:

t = t hitung

x = rata-rata

$\mu$  = rata-rata tertentu/penelitian terdahulu

$s_x$  = deviasi standar

n = banyak data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Penggunaan Permainan Ular Naga

Pembelajaran menggunakan permainan ular naga terdiri dari aktivitas koordinasi tangan dan kaki, kelenturan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah , keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki, kelincahan saat melompat maju dan mundur.

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan penggunaan permainan ular naga

N o	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah		p-Value	
		n	%	n	%	t	sig
1	KA (4-6)	0	00,00	0	00,00	55,247	0,000
2	CA (7-9)	21	87,50	0	00,00		
3	A (10-12)	3	12,50	16	66,67		
4	SA (13-16)	0	00,00	8	33,33		
Jumlah		24	100,00	24	100,00		
Rata-rata ± Std		29,45		50,87 ±2,383			
Min- Max		±3,120		4-16			
		4-16					

Keterangan :

KA : Kurang Aktif

CA : Cukup Aktif

A : Aktif

SA : Sangat Aktif

#### Perkembangan Motorik Kasar

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan perkembangan motorik kasar

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah		p-Value	
		n	%	n	%	t	sig
1	BB (4-6)	20	83,33	0	0,00	83,032	0,000
2	MB (7-9)	4	16,67	0	00,00		
3	BSH (10-12)	0	00,00	9	37,5		
4	BSB (≥13)	0	00,00	15	62,5		
Jumlah		24	100,00	24	100,00		
Rata-rata ± Std		22,58 ± 3,670		52,04 ± 1,654			
Min- Max		4-16		4-16			

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan ular naga sebesar 55,247 persen dan terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan ular naga sebesar 83,032 persen. Pengambilan keputusan tersebut berdasarkan kriteria menggunakan teknik dua arah.

Rata-rata aktivitas anak di TK Melati Rejosari berada pada kategori cukup aktif sebelum diberi perlakuan dan setelah

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi permainan ular naga ( $\text{sig. } 0.001 < \alpha$  atau  $T_{hitung} 83,032 > T_{tabel} (83,032 > 2,068)$ ) maka keputusannya  $H_0$  ditolak dan terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular naga sehingga bisa dikatakan bahwa terdapat hubungan aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga sehingga dengan adanya perbedaan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK MELATI Rejosari Mataram.

diberikan perlakuan menggunakan permainan ular naga kemudian ada peningkatan pada kategori aktif setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan ular naga ada 16 anak yang mencapai kategori ini. Selain aktivitas, peningkatan juga terjadi pada perkembangan motorik kasar, pada kategori belum berkembang sebelum diberi perlakuan terdapat 20 anak atau sebagian besar anak terdapat pada kategori tersebut. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan permainan ular naga perkembangan motorik kasar anak meningkat pada kategori berkembang sangat baik terdapat 15 anak.

Peningkatan terjadi pada perkembangan motorik kasar anak sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan ular naga, dengan kata lain aktivitas dengan menggunakan permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan motorik anak terutama dalam perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besar sebagai dasar gerakannya. Anak mengembangkan motorik kasarnya dengan melakukan aktivitas fisik seperti menggunakan otot-otot besar, lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak, motorik kasar yang dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, berlari, dan berguling dimana aktivitas tersebut terjadi ketika anak melakukan aktivitas bermain pada permainan ular naga, hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Firmawati (2011) bahwa pada saat anak bermain ular naga kita bisa melihat dan menilai perubahan tingkah laku anak dalam bergerak dan melihat bagaimana anak menyerap stimulus yang

diberikan guru serta belajar melalui bermain di lingkungan sekitarnya.

Melalui bermain ular naga ini juga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara perlahan dan bertahap. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akbari (2009) bahwa gerakan yang mempengaruhi motorik kasar dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, dan berlari melalui permainan tradisional lebih efektif meningkatkan perkembangan keterampilan motorik kasar anak daripada kegiatan sehari-hari, karena permainan tradisional memiliki banyak gerakan yang dapat mengoptimalkan motorik kasar anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Sunarni (2010) bahwa melalui permainan tradisional perkembangan motorik kasar anak meningkat dengan baik. Data dianalisis pada setiap pertemuan untuk melihat perkembangan motorik kasar anak saat diberi perlakuan. Hasil menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional anak dapat menjaga keseimbangan, mampu melewati rintangan dan mampu menghindari lawan serta menangkap lawan dengan baik.

Perkembangan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui berbagai upaya salah satunya dengan memberikan kesempatan atau peluang pada anak untuk dapat bergerak aktif dalam mengeksplorasi lingkungan dengan menggunakan permainan tradisional seperti ular naga. Bermain ular naga termasuk pada permainan fungsi karena permainan fungsi ini adalah kegiatan yang melatih berbagai fungsi fisik, kegiatannya banyak melibatkan anggota tubuh seperti permainan ular naga yang memiliki banyak gerakan pada saat melakukan permainan tersebut. Menurut Musfiroh (2016) permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan menjadi kelompok. Permainan yang membutuhkan beberapa orang dan tempat yang cukup luas untuk bermain.

Permainan ini memiliki banyak aktivitas gerak yang dilakukan serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan. Gerakan-gerakan yang dapat dikembangkan setelah melakukan permainan tersebut seperti melakukan gerakan koordinasi tangan dan kaki, kelenturan saat mengayunkan tangan ke atas dan ke bawah, keseimbangan saat berdiri tegak dengan satu kaki, dan kelincahan saat melompat maju dan mundur. Kegiatan bermain ular naga bertujuan untuk melihat peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan aktivitas bermain tersebut.

Berdasarkan empat indikator yang digunakan pada aktivitas bermain ular naga, indikator yang menunjukkan skor paling tinggi mencapai pada kategori sangat aktif yaitu indikator berjalan lurus dengan berpegangan pinggang teman dan berlari zig-zag dengan teratur. Pada aktivitas bermain ular naga anak sama sekali tidak bosan dengan permainan ini karena anak-anak bermain ular naga untuk yang pertama kalinya, sedangkan pada hari biasanya anak hanya bermain di halaman seperti ayunan, bermain di dalam ruangan hanya permainan yang mengembangkan motorik halus seperti melipat dan mewarnai.

Penggunaan permainan sangat membantu anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak terutama dalam perkembangan motorik kasar, dimana dalam proses belajar anak harus terlibat aktif dan lincah dalam melakukan permainan seperti saat anak melompat, berlari, berpegangan erat dan berjalan dengan keseimbangan. Anak melakukan kegiatan yang melibatkan otot besar karena sebelum menggunakan permainan ini anak terlihat pasif dan hanya melakukan kegiatan bermain seperti ayunan dan prosotan. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2016) menunjukkan hasil

bahwa hasil analisis nilai rata-rata perkembangan motorik kasar anak meningkat dengan menggunakan permainan ular naga sebagai alat bantu dalam meningkatkan perkembangan. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan peningkatan pada perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang juga menunjukkan terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Peningkatan tersebut terjadi karena permainan melatih anak untuk aktif dan kreatif serta dengan menggunakan permainan anak lebih mudah dalam mengembangkan perkembangan motorik kasarnya.

Bermain secara langsung dapat mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Parten (2013) yang mengemukakan bahwa memandang kegiatan bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Bermain membantu anak untuk dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan diantaranya yaitu aspek perkembangan motorik kasar karena bermain memiliki banyak gerakan-gerakan yang dapat menstimulus motorik kasar anak. Pada permainan ular naga kita bisa melihat dan menilai tingkah laku anak dalam bergerak dan melihat bagaimana anak menyerap stimulus yang diberikan guru serta belajar melalui bermain di lingkungan sekitarnya.

Aktivitas menggunakan permainan ular naga merupakan salah satu cara dalam memberikan stimulus pada anak usia dini

sehingga memunculkan respon berupa meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Belajar menurut teori ini merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon. Hal tersebut sesuai dengan teori behavioristik, dimana lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut Semiawan (2007) behavioristik adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya Berdasarkan perubahan tingkah laku yang terjadi pada saat penelitian, membuktikan bahwa teori behavioristik yang dikemukakan oleh Semiawan merupakan teori yang mendasari dalam penelitian ini.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular naga dan terdapat hubungan aktivitas bermain ular naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di TK Melati. Adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa semakin sering anak diberikan aktivitas permainan ular naga maka akan semakin meningkat pula perkembangan motorik anak terutama perkembangan motorik kasar. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya menggunakan satu TK dan satu kelompok saja kemudian membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah di beri perlakuan dan tidak ada kelompok pembanding.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran bagi pendidik, Diharapkan guru dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melaui



permainan ular naga untuk menarik perhatian anak, sehingga dalam proses pembelajaran terasa menyenangkan. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan bermakna bagi anak. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini agar dapat menggunakan metode lain untuk mengembangkan perkembangan motorik

kasar anak. Peneliti selanjutnya diharapkan agar desain yang digunakan tidak hanya *Treatment By Subjects Design*, melainkan desain lain seperti *Intact-Group Comparison* dimana pada desain tersebut satu kelompok yang digunakan pada penelitian dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan), dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

## DAFTAR RUJUKAN

- Adolph, K. E., & Scott R. R. (2015). *Motor Development*. New York University (online). <https://psych.nyu.edu/adolph/publications.pdf>. Diakses pada 20 Agustus 2018.
- Akbari, H. (2009). *The Effect Of Traditional Games In Fundamental Motor Skill Development In 7-9 Year-Old Boys* (Online). <http://www.bioline.org.br/pdf>. Diakses pada 29 Januari 2018.
- Djulaekah, E. (2012). Meningkatkan Kemampuan Emosional melalui Permainan Ular Naga Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNESA* (Online). [jurnal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view.pdf](http://jurnal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view.pdf). Diakses pada 28 Januari 2018.
- Firmawati. (2011). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Imitasi Dalam Gerak Tari di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Lubuk Basung. (Skripsi) Universitas Negeri Padang (online). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article>. Diakses pada 10 Desember 2017.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media.
- Musfiroh, T. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Pratiwi, S. C., Desak, P. P., & Luh Putu, P. M. (2017). Pengaruh Metode Bermain Melalui Permainan Ular Naga terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *E-journal Pendidikan Anak Usia Dini* (Online). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view.pdf>. Diakses pada 29 Januari 2018.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Pradana Media Grup.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.
- Sunarni., Sri, L., & Dian, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Online). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpb/article/view>. Diakses pada 27 November 2017.